



Règlement du « Dart du Printemps »

But du jeu

Réaliser un score de 501 points exactement en commençant (en ouvrant) par un double et en terminant (en fermant) par un double.

Décompte des points

Toute flèche dont l'impact se trouve "pleine zone" compte pour la valeur indiquée par le nombre situé à l'extérieur du secteur atteint, multiplié par deux si l'impact se trouve dans la couronne extérieure et par trois dans la couronne intérieure.

Règle de la flèche brûlée

Une flèche dont l'impact touche un trait de cible est dite brûlée et compte pour la valeur la plus faible (exemple : si une flèche touche le cordon de la couronne extérieur, elle est comptabilisée 0). Une flèche est jugée à la fin de la volée.

Ordre des tirs

Chaque archer tire 2 flèches par volée. Chaque équipe fait tirer ses 3 archers à la suite dans n'importe quel ordre, celui-ci peut changer d'une volée à l'autre, mais chaque archer doit tirer ses 2 flèches consécutivement.



Durée de la partie

La partie dure 60 minutes maximum. Elle se tire en 6 volées maximum, pour une équipe. Si les équipes n'ont pas terminé la partie à l'issue de ces 6 volées ou du temps imparti, l'équipe gagnante est celle qui se situe le plus près de 501 points à égalité de volée.

Début de la partie

Un blason par paille, deux équipes s'opposent sur ce blason. Chaque archer a environ 1 minute pour tirer 2 flèches.

Deux archers (1 de chaque équipe) tirent simultanément.

La partie débute pour une équipe (qui commence alors à compter) dès qu'une flèche atteint un double (Couronne extérieure ou double 50) sans être brûlée. **Les arcs à poulies ne pourront ni ouvrir, ni fermer.**

Fin de la partie

La première équipe qui réussit à fermer (réaliser 501 points en terminant par un double) gagne la partie. Il ne peut y avoir d'égalité. Si les deux équipes font 501 points dans la même volée, en fermant avec un double, c'est l'équipe qui aura tiré le moins de flèches dans cette volée qui sera gagnante.

Cas particuliers

- Si une équipe réalise un score supérieur à 501 points, sa dernière volée est annulée (celle qui a fait dépasser les 501).



- Si une équipe arrive à un score de 500 points, ou à 501 points sans faire de double donc sans pouvoir "annuler sa volée", l'équipe doit repartir à zéro la volée suivante (et donc ouvrir à nouveau). Sauf si c'est la dernière volée, alors l'équipe gagnera avec un score de 500 points.
- Si une équipe arrive à 499 points ou moins avant la dernière volée, elle devra **Obligatoirement** tirer la volée suivante pour atteindre les 501 points, ceci afin d'éviter de l'anti jeu.

Composition des équipes.

L'équipe est obligatoirement mixte, et composée de 3 tireurs **avec tous types d'arcs.**

Pour le 16 mars 2025 : Dans l'équipe, il y a obligatoirement un jeune né à partir du 1^{er} janvier 2010. Si l'enfant est né en 2009, son équipe aura une pénalité de 1 bourgeon. Si l'enfant est né en 2008, son équipe aura 2 bourgeons de pénalité. Si l'équipe a un jeune né en 2007 ou n'a pas de jeune elle aura une pénalité de 3 bourgeons, idem si elle n'a pas de fille dans son trio sauf si un archer est déguisé en fille.

Distance de tir

Les équipes tirent à une distance de 13,74 m, les pieds **derrière** la ligne de tir, sur un blason de 80 cm de diamètre en noir et blanc dont le centre est à 1,30m du sol.

Challenge « du Printemps »

Toutes les équipes jouent au minimum 4 parties.

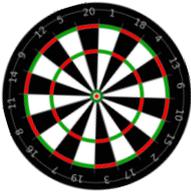
Un tirage au sort est effectué pour désigner les équipes qui s'affrontent

Après chaque partie, des « **bourgeons** » sont attribués de la manière suivante :



- 10 bourgeons : partie gagnée avec 501 points
(1 bourgeon supplémentaire par volée économisée)
- 8 bourgeons : partie gagnée aux points
- 5 bourgeons : ex-aequo aux points
- 3 bourgeons : partie perdue

L'équipe ayant le plus de « bourgeons », au terme des 4 parties, sera déclarée vainqueur. En cas d'ex-aequo pour la première place, une volée de 3 flèches sera organisée entre les plus jeunes archers des équipes ex-aequo. Le meilleur total désignera l'équipe vainqueur.

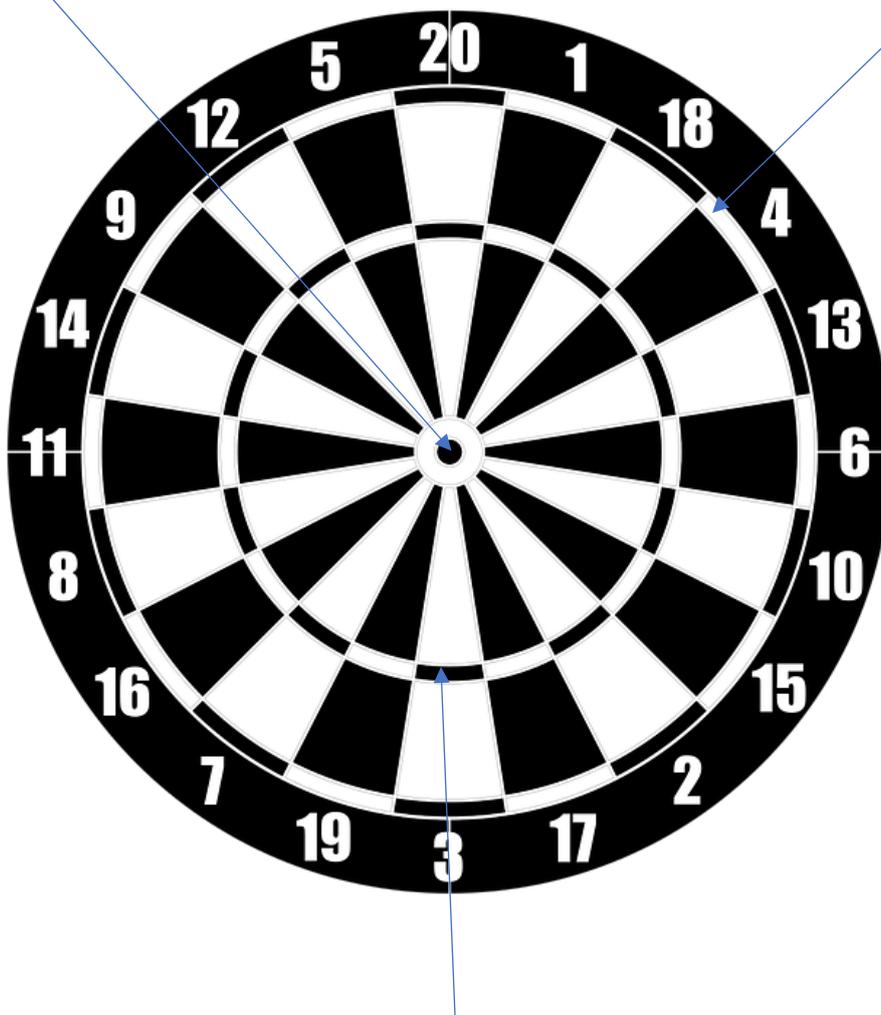


Blasons de 80 cm

Ouverture et fermeture dans la couronne extérieure, ou double « 50 » (centre) sans être brûlé)

Double 50

Couronne extérieure
(double)



Couronne intérieure (triple)